

JACQUES ZEIMET

TARANTULA TANGO



DREI
MAGIER
SPIELE



Włochaty pajak
zaprasza do tańca



TARANTULA TANGO



Tarantula tango

Autor: Jacques Zeimet
Ilustracje i grafika: Rolf Vogt

Liczba graczy: 2-5
Wiek graczy: od 7 lat
Czas rozgrywki: 15-20 minut

Zawartość pudełka

- 120 kart zwierząt (pies, krowa, osioł, koza, papuga)
- 5 kart tarantuli
- Tarantula tango (pięciokąt)
- Instrukcja



Karty tarantuli



Karty zwierząt

Cel gry

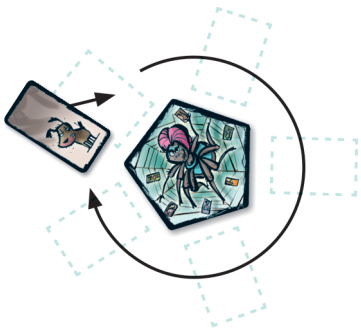
Dzika Tarantula tango panicznie poszukuje pośród zwierząt partnera do tańca. Zwierzęta są wystraszone za każdym razem, gdy włochaty, jadowity pająk na nie spojrzy! Zwycięzcą zostaje gracz, który pierwszy pozbędzie się wszystkich swoich kart.

Przygotowanie

Tarantulę tango należy położyć na środku stołu. Wszystkie 120 kart należy dokładnie potasować i rozdać po równo pomiędzy graczy. Gracze mogą podnieść swoje karty i trzymać w ręku w formie talii, tak aby nie mogli zobaczyć ich zawartości.

Przebieg gry

Najmłodszy gracz rozpoczyna. Wierzchnią kartę ze swojej talii umieszcza obok jednego z pięciu boków Tarantuli tango. Kolejka przechodzi na gracza po lewej stronie. Karty są układane dookoła tarantuli w kierunku zgodnym z ruchem wskazówek zegara.



Różne karty mają następujące znaczenia:



1) Karta zwierzęcia z jedną tarantulą

Jeżeli osoba, która wykonywała ruch przed graczem, odkryła zwierzę z jedną tarantulą, **gracz musi wydać dźwięk naśladujący zwierzę** przedstawione na karcie, a następnie kontynuować ruch, wykładając kartę ze swojej talii i kładąc ją na miejscu oddalonym **o jeden**.

Dźwięki zwierząt: Krowa robi „muu”, osioł robi „icho”, koza „bee”, pies „hau”, kot robi „miau”, a papuga „rra”.



2) Karta zwierzęcia z dwoma tarantulami

Jeżeli osoba, która wykonywała ruch przed graczem, odkryła zwierzę z dwoma tarantulami, **gracz musi wydać dźwięk naśladujący zwierzę przedstawione na karcie dwukrotnie**, a następnie kontynuować ruch, wykładając kartę ze swojej talii i kładąc ją na miejscu oddalonym **o jeden**.



3) Karta zwierzęcia bez tarantuli

Jeżeli osoba, która wykonywała ruch przed graczem, odkryła zwierzę bez tarantuli, gracz wyklada kartę ze swojej talii i kładzie ją na miejscu oddalonym **o jeden oraz nie wydaje** żadnego **dźwięku**.



4) Karta podwójnego zwierzęcia bez tarantuli

Jeżeli osoba, która wykonywała ruch przed graczem, odkryła kartę z dwoma zwierzętami, gracz wyklada kartę ze swojej talii i kładzie ją na miejscu oddalonym nie o jeden, a o **dwa i nie wydaje** żadnego **dźwięku**.



5) Karta tarantuli

Jeżeli na stole pojawi się karta tarantuli, wszyscy gracze, aby odstraszyć potworną bestię, muszą klepnąć otwartą dłońią w stół jak najszybciej potrafią. Gracz, który ostatni uderzy w stół musi zebrać wszystkie karty znajdujące się na stole i dołożyć je do swojej talii.

Pomyłki

Każdy gracz ma tylko **dwie sekundy** na wykonanie prawidłowego ruchu (w tym na wydanie dźwięku zwierzęcia oraz wykładanie karty). Jednak karta z wierzchu talii gracza może być odkrywana i układana **dopiero po** tym jak dźwięk został wydany! Gracz, który popełni następujące błędy:

- 1) Wykonuje ruch za długo, zastanawia się lub wydaje zły dźwięk (taki jak „err” albo „mee”);
- 2) Wyda zły dźwięk, będzie go wydawał za długo albo wyłoży swoją kartę za wcześniej bądź za późno;
- 3) Uderzy w stół za późno albo w złym momencie (karta tarantuli);

musi zebrać wszystkie karty znajdujące się na stole i dołożyć je do swojej talii.

Koniec gry i zwycięzca

Grę wygrywa osoba, która jako pierwsza pozbędzie się wszystkich swoich kart!

Przykład:

1. Tina rozpoczyna i zagrywa swoją kartę – psa z jedną tarantulą.
2. Jej sąsiad po lewej, Daniel krzyczy „hau” i wyklada kartę z wierzchu swojej talii. Karta ta przedstawia kota bez tarantuli.
3. Basia nie wydaje dźwięku i wyklada swoją kartę – krowę z dwiema tarantulami.
4. Ania robi „muu muu” i zagrywa swoją kartę – kartę tarantuli.
5. Wszyscy klepią w stół. Daniel jest najwolniejszy. Zbiera wszystkie karty znajdujące się na stole, dokłada je do swojej talii i rozpoczyna nową rundę. Odkrywa swoją kartę – kota bez tarantuli.
6. Basia robi „miau”, czyli popełnia błąd, gdyż karta zagrana przez poprzednią osobę była kartą zwierzęcia bez tarantuli. Zabiera więc kartę Daniela i rozpoczyna nową rundę.

Rada od tarantuli: Przede wszystkim należy dobrze oswoić się z podstawową wersją gry, po tym jak gracze przyspieszą rozgrywkę, mogą zwiększyć poziom trudności, dodając zasady dla zaawansowanych graczy (* = łatwe a **** = najtrudniejsze).

Zasady dla zaawansowanych graczy

*Uparty osioł nie chce się ruszyć

Jeżeli karta odkryta przez osobę wykonującą ruch przed graczem przedstawia osła (z tarantulą lub bez albo dwa osły), wtedy gracz nie kładzie swojej karty na miejscu oddalonym o jeden, **ale na tym samym miejscu** – na wierzchu osła oraz oczywiście, wydaje lub nie odpowiedni dźwięk.

****Ciekawski pies biegnie w złą stronę**

Jeżeli zostanie odkryty pies (z tarantulą lub bez albo dwa psy), **zmienia się kierunek, w którym gracze wykładają swoje karty**. Wszyscy muszą przestrzegać tej zasady dopóki nie pojawi się kolejny pies. Wówczas kierunek ponownie się zmienia. Jeżeli pies jest pierwszą wyłożoną kartą, następna karta musi być ułożona w kierunku przeciwnym do ruchu wskazówek zegara.

*****Głupia krowa się powtarza**

Gracz, który odkryje krowę (z tarantulą lub bez albo dwie krowy) **musi odkryć następną kartę** zaraz po tym jak zrobi „muu” lub nie wyda żadnego dźwięku. Tę następną kartę musi wyłożyć o jedno pole dalej. (Jeżeli następny gracz będzie za szybki i zamoczy albo wyłoży swoją kartę zbyt szybko, wtedy uznaje się, że się pomylił i musi zebrać karty znajdujące się na stole).

******Krzykliwa papuga wszystkich małpuje**

Papuga bez tarantuli **naśladuje wcześniejszego gracza**. Dwie papugi powtarzają dwukrotnie dźwięk poprzedniego gracza. Należy pamiętać: jeżeli na karcie papugi znajduje się tarantula (lub tarantule), papuga normalnie krzyczy „rra”.



Wydawca i dystrybutor:

G3 Spółka z ograniczoną odpowiedzialnością Sp. k.

62-510 Konin, ul. Spółdzielców 3, www.g3poland.com

Wyprodukowano w Niemczech.

Wydanie 1. Rok 2013

Inne gry z tej serii



Karaluzek kłamczuszek



Karaluzek kłamczuszek
– edycja królewska



Mól szachrajek



Salatka
z karaluchami



Zupa
z karaluchami